PAPER soft

C16 & plus/4 VIC 20 TI-99/4A sinclair

IL PRIMO SETTIMANALE DI SOFTWARE SU CARTA PER **C16 & PLUS/4 – VIC 20 – TI-99/4A – SINCLAIR**

Una pubblicazione della J.*soft* editrice
Con la collaborazione del Gruppo Editoriale Jackson

L. 1300

42

Anno 2 - N° 42 - 1 novembre 1985

Super-Tris 3D
Qui vive
Fallout
Pesi massimi
Ti Paint 2.2
Papertris
Vivere pericolosamente
Pesciolini

sped. in abb. post. Gruppo II/70

Guida per l'input dei programmi sullo ZX Spectrum

Come è noto, lo Spectrum è provvisto di 2 serie di tasti grafici: una prima serie di 16 caratteri grafici predefiniti (i tasti numerici da 1 a 8 e gli stessi "shiftati") e una serie di caratteri definibili dall'utente nell'ambito di un programma (le lettere da A a U). In entrambi i casi, per ottenere i caratteri desiderati occorre entrare in modo grafico (cursore contrassegnato dalla lettera G lampeggiante) premendo contemporaneamente i tasti CAPS SHIFT e 9.
Nei nostri listati i caratteri grafici predefiniti sono indicati da una G e dal numero corrispondente al tasto che occorre digitare, il tutto racchiuso tra due parentesi graffe.
A esempio {G4} significa che occorre digitare il tasto 4, con il cursore in modo grafico.
Analogamente la codifica SG, seguita da un numero da 1 a 8, significa che occorre digitare il relativo tasto numerico premendo contemporanemaente il tasto CAPS SHIFT.
Ad esempio quando si trova la codifica {SG2}, occorre premere il tasto 2 contemporaneamente al tasto CAPS SHIFT, ovviamente con il cursore in modo grafico. In entrambi i casi precedenti, quando un simbolo grafico deve essere digitato più volte, i caratteri G o SG della codifica sono preceduti da un numero che specifica quante volte va premuto il tasto grafico indicato.
Così ad esempio {8G5} significa che il tasto grafico 5 va digitato 8 volte; analogamente {4SG1} significa che il tasto grafico 1, premuto insieme a CAPS SHIFT, deve essere battuto 4 volte. I caratteri grafici definibili (le lettere da A a U in modo grafico) hanno una codifica semplificata: la lettera corrispondente, sottolineata.

Quando in un listato viene presentata, ad esempio, una A sottolineata, occorre entrare in modo grafico (al solito premendo contemporaneamente i tasti CAPS-SHIFT e 9) e quindi digitare semplicemente il tasto che contrassegna la lettera A.

Quando leggete	Premete	Vedrete
{G1}	1	
{G2}	2	
{G3}	3	
{G4}	4	
{G5}	5	
{G6}	6	
{G7}	7	
{G8}	8	
{SG1}	CAPS SHIFT + 1	
{SG2}	CAPS SHIFT + 2	
{SG3}	CAPS SHIFT + 3	
{SG4}	CAPS SHIFT + 4	
{SG5}	CAPS SHIFT + 5	
{SG6}	CAPS SHIFT + 6	
{SG7}	CAPS SHIFT + 7	
{SG8}	CAPS SHIFT + 8	

Se non siete già in modo G, entrateci schiacciando contemporaneamente CAPS SHIFT e 9

Se dovete uscire dal modo G, schiacciate 9

Quando leggete	Premete	Vedrete
A	A	Simbolo grafico definito nel programma in uso.
B	B	
C	C	
D	D	
E	E	
F	F	
G	G	
H	H	
I	I	
J	J	
K	K	
L	L	
M	M	
N	N	
O	O	
P	P	
Q	Q	
R	R	
S	S	
T	T	
U	U	

Se non siete già in modo G, entrateci schiacciando contemporaneamente CAPS SHIFT e 9

Se dovete uscire dal modo G, schiacciate 9



J.*soft* s.r.l.
DIREZIONE, REDAZIONI E AMMINISTRAZIONE
V.le Restelli, 5
20124 Milano
Tel.: 68.88.228-68.37.97

DIRETTORE RESPONSABILE:
Pietro Dell'Orco

COORDINAMENTO TECNICO:
Lucio Bragagnolo
Mauro Cristuib Grizzi

REDAZIONE:
Carlo Panzalis
Franco Sarcina

GRAFICA E IMPAGINAZIONE
Margherita La Noce
Ivana Rossi
Raffaella Toffolatti

FOTOCOMPOSIZIONE:
Graphotek
Via Astesani, 16 - Milano
Tel. 64.80.397

CONTABILITÀ:
Giulia Pedrazzini
Flavia Bonaiti

AUTORIZZAZIONE ALLA PUBBLICITÀ:
Aut. Min. Rich.

STAMPA:
Intergrafica - Pioltello (MI)
Rivista associata all'Unione stampa Periodica Italiana



PUBBLICITÀ
Concessionario per l'Italia e l'Estero
J.Advertising s.r.l.
V.le Restelli, 5
20124 MILANO
Tel. (02)
68.82.895-68.80.606-68.87.233
Tlx 316213 REINA I
Concessionario esclusivo per la DIFFUSIONE in Italia e Estero:
SODIP - Via Zuretti, 25
20125 MILANO

Spedizione in abbonamento postale Gruppo II/70
Prezzo della rivista L. 1.300
Numero arretrati L. 2.600



Questo articolo è rivolto esclusivamente ai "Commodoriani" che usano il VIC 20, il C16 o il Plus/4.
Se non l'hai già fatto, memorizza e salva su nastro o disco la versione di STOP BUG per il tuo computer.
Questo programma ti permette, una volta caricato ed attivato con RUN, di digitare i listati di Papersoft senza introdurre errori di battitura.
Come avrai notato, le linee dei nostri programmi terminano con la parola: ":rem" seguita da un numero, detto checksum; NON COPIARE QUESTA PARTE DELLA LINEA, che serve solo per tua informazione. Quando STOP BUG è in funzione, infatti, tutte le volte che premi il tasto RETURN dopo aver digitato una linea di programma, appare nell'angolo superiore sinistro dello schermo un numero, che deve coincidere con il checksum da noi pubblicato (sempre che tu non abbia usato comandi abbreviati, come ? per PRINT).
Usando STOP BUG tieni conto del fatto che gli spazi non influiscono sul checksum, per cui fai particolare attenzione alle istruzioni PRINT dove spesso presenti. Inoltre eventuali inversioni di caratteri non vengono segnalate.
Un altro metodo per utilizzare STOP BUG, soprattutto se sei abituato ad usare le abbreviazioni dei comandi Basic, è controllare i checksum listando il programma e battendo RETURN su ogni linea.
Se intendi sospendere il lavoro di digitazione, puoi salvare su nastro o disco il programma che stai memorizzando senza che STOP BUG interferisca; al momento di riprendere il lavoro ricordati però di caricare ed attivare STOP BUG prima di ricaricare il tuo programma.
Per disabilitare STOP BUG premi RUN/STOP e RESTORE (su VIC 20) oppure RUN/STOP e RESET (su C16 o PLUS/4).
Per riattivarlo batti:
*SYS PEEK (56)*256   per il VIC 20;*
SYS 16128   per il C16 e il Plus/4.

STOP BUG per C16 e PLUS/4

```
100 POKE55,0:POKE56,63:PRINT"{CLR}ATTENDERE PREGO..."
110 FORI=16128TO16260:READA:CK=CK+A:POKEI,A:NEXT
120 IFCK<>14248THENPRINT"{GIU'}ERRORE NELLE ISTRUZIONI DA
    TA":END
130 SYS16128:PRINT"{CLR}{ 2 GIU'}{RVS}STOP BUG{OFF} ATTIV
    ATO.":NEW
200 DATA173,34,3,201,32,208,1,96,141
210 DATA33,63,173,35,3,141,34,63,169
220 DATA32,141,34,3,169,63,141,35,3
230 DATA169,0,133,6,96,32,232,235,133
240 DATA3,134,4,132,5,8,201,13,240
250 DATA17,201,32,240,5,24,101,6,133
260 DATA6,165,3,166,4,164,5,40,96
270 DATA169,13,32,210,255,165,205,141,251
280 DATA3,206,251,3,169,0,133,207,169
290 DATA19,32,210,255,169,18,32,210,255
300 DATA169,58,32,210,255,166,6,169,0
310 DATA133,6,172,33,63,192,232,208,6
320 DATA32,95,164,76,117,63,32,7,208
330 DATA169,32,32,210,255,32,210,255,173
340 DATA251,3,133,205,76,55,63
```

STOP BUG PER VIC 20

```
100 POKE55,0:POKE56,PEEK(56)-1:R=PEEK(56)*256:PRINT"{CLR}
    ATTENDERE PREGO..."
110 FORI=RTOR+132:READA:CK=CK+A:IFA=999THENA=R/256
120 POKEI,A:NEXT
130 IFCK<>22689THENPRINT"{GIU'}ERRORE NELLE ISTRUZIONI DA
    TA":END
140 SYS(R):PRINT"{CLR}{ 2 GIU'}{RVS}STOP BUG{OFF} ATTIVAT
    O.":NEW
200 DATA173,36,3,201,32,208,1,96,141
210 DATA33,999,173,37,3,141,34,999,169
220 DATA32,141,36,3,169,999,141,37,3
230 DATA169,0,133,254,96,32,87,241,133
240 DATA251,134,252,132,253,8,201,13,240
250 DATA17,201,32,240,5,24,101,254,133
260 DATA254,165,251,166,252,164,253,40,96
270 DATA169,13,32,210,255,165,214,141,251
280 DATA3,206,251,3,169,0,133,216,169
290 DATA19,32,210,255,169,18,32,210,255
300 DATA169,58,32,210,255,166,254,169,0
310 DATA133,254,172,33,999,192,87,208,6
320 DATA32,205,189,76,117,999,32,205,221
330 DATA169,32,32,210,255,32,210,255,173
340 DATA251,3,133,214,76,55,999
```

Super-Tris 3D

Ricordate il vecchio gioco del Tris? Bisogna mettere in fila, in una scacchiera di nove caselle, tre croci o tre cerchi e, se nessuno dei due giocatori commette uno sbaglio, le partite non hanno mai vincitore (come sanno bene coloro che hanno visto il film "War Games"). Noi vi riproponiamo questo gioco in una versione tridimensinale, decisamente più appassionante di quella classica: ora le scacchiere sono tre, ed è possibile fare Tris, oltre che nel modo classico, anche ponendo i tre simboli ognuno su una scacchiera diversa (purchè siano allineati tra loro).

I due giocatori, dopo aver introdotto i loro nomi, selezionano il numero di partite che vogliono fare; appaiono quindi le tre scacchiere. Per giocare si usa il joystick inserito nella porta 1: muovendolo verso destra o sinistra, il giocatore di turno sposta un cursore, seleziona la casella desiderata e premendo il pulsante traccia il suo simbolo. Il computer analizza velocemente la situazione e dà la vittoria al primo che realizza un Tris. Alla fine della partita viene visualizzato il bilancio delle vittorie conseguite dai due concorrenti.

```
100 SCNCLR:COLOR0,1:COLOR4,5,3:VOL8                    :rem  172
110 DIMDI(28):FORI=1TO27:READX1:X2=X2+X1:DI(I+1)=X2:NEXTI
    :DI(1)=0                                           :rem  178
120 PRINTTAB(10)"{GIU'}{CYN}S U P E R {RED}{ 3 C} {CYN}T
    R I S"                                             :rem  114
130 PRINTTAB(9)"{GIU'}{RED}{ 3 SPAZI}{RVS}£{ 6 SPAZI}
    {OFF}{ 2 SPAZI}{RVS}{ 6 SPAZI}[<*>]"               :rem   49
140 PRINTTAB(9)"{ 2 SPAZI}{RVS}£{ 8 SPAZI}{OFF} {RVS}
    { 7 SPAZI}[<*>]"                                   :rem    5
150 PRINTTAB(9)" {RVS}£{ 9 SPAZI}{OFF} {RVS}{ 8 SPAZI}
    [<*>]"                                             :rem    6
160 PRINTTAB(9)"{BLU}{RVS}£{ 6 SPAZI}{RED}{ 4 SPAZI}{OFF}
     {RVS}{ 3 SPAZI}{BLU}{ 6 SPAZI}[<*>]"              :rem   97
170 PRINTTAB(9)"{RVS}{ 8 SPAZI}{RED}{ 3 SPAZI}{OFF} {RVS}
    { 3 SPAZI}{BLU}{ 7 SPAZI}[<*>]"                    :rem  154
180 PRINTTAB(9)"{RVS}{ 2 SPAZI}{RED}{OFF}£{ 2 SPAZI}{RVS}
    £{BLU}{ 2 SPAZI}{RED}{ 3 SPAZI}{OFF} {RVS}{ 3 SPAZI}
    {BLU}{ 2 SPAZI}{OFF} {RVS}{RED}{ 3 SPAZI}{BLU}
    { 2 SPAZI}"                                        :rem  204
190 PRINTTAB(9)"{ 4 SPAZI}{RVS}{RED}£ {BLU}{ 2 SPAZI}
    {RED}{ 3 SPAZI}{OFF} {RVS}{ 3 SPAZI}{BLU}{ 2 SPAZI}
    {OFF} {RVS}{RED}{ 3 SPAZI}{BLU}{ 2 SPAZI}"  :rem  128
```

```
200 PRINTTAB(9)"{ 3 SPAZI}{RVS}{RED}£{ 2 SPAZI}{BLU}
    { 2 SPAZI}{RED}{ 3 SPAZI}{OFF} {RVS}{ 3 SPAZI}{BLU}
    { 2 SPAZI}{OFF} {RVS}{RED}{ 3 SPAZI}{BLU}{ 2 SPAZI}"
                                                   :rem 120
210 PRINTTAB(9)"{ 3 SPAZI}{RVS}{ 5 SPAZI}{RED}{ 3 SPAZI}
    {OFF} {RVS}{ 3 SPAZI}{BLU}{ 2 SPAZI}{OFF} {RVS}{RED}
    { 3 SPAZI}{BLU}{ 2 SPAZI}"                     :rem 149
220 PRINTTAB(9)"{ 3 SPAZI}{RVS}{ 5 SPAZI}{RED}{ 3 SPAZI}
    {OFF} {RVS}{ 3 SPAZI}{BLU}{ 2 SPAZI}{OFF} {RVS}{RED}
    { 3 SPAZI}{BLU}{ 2 SPAZI}"                     :rem 150
230 PRINTTAB(9)"{ 2 SPAZI}{RVS}{RED}£{ 3 SPAZI}{BLU}
    { 2 SPAZI}{RED}{ 3 SPAZI}{OFF} {RVS}{ 3 SPAZI}{BLU}
    { 2 SPAZI}{OFF} {RVS}{RED}{ 3 SPAZI}{BLU}{ 2 SPAZI}"
                                                   :rem 123
240 PRINTTAB(9)" {RVS}{RED}£{ 4 SPAZI}{BLU}{ 2 SPAZI}
    {RED}{ 2 SPAZI}{OFF}£ {RVS}{ 3 SPAZI}{BLU}{ 2 SPAZI}
    {RED}{ 4 SPAZI}{BLU}{ 2 SPAZI}"                :rem 129
250 PRINTTAB(9)"{RVS}{RED}£{ 5 SPAZI}{BLU}{ 2 SPAZI}{RED}
    {OFF}£{ 2 SPAZI}{RVS}{ 3 SPAZI}{BLU}{ 2 SPAZI}{RED}
    { 4 SPAZI}{BLU}{ 2 SPAZI}"                     :rem 130
260 PRINTTAB(9)"{RVS}{ 2 SPAZI}{RED}{ 4 SPAZI}{BLU}
    { 2 SPAZI}{RED}{OFF}£{ 3 SPAZI}[<*>]{RVS}{ 2 SPAZI}
    {BLU}{ 2 SPAZI}{RED}{ 4 SPAZI}{BLU}{ 2 SPAZI}"
                                                   :rem 185
270 PRINTTAB(9)"{RVS}{ 7 SPAZI}{OFF}£{ 5 SPAZI}{RED}[<*>]
    {RVS} {BLU}{ 7 SPAZI}{OFF}£"                   :rem 127
280 PRINTTAB(9)"[<*>]{RVS}{ 5 SPAZI}{OFF}£{ 7 SPAZI}{RED}
    [<*>]{RVS}{BLU}{ 6 SPAZI}{OFF}£"               :rem 95
290 PRINTTAB(3)"{ 3 GIU'}[<3>]PULSANTE DEL JOYSTICK PER G
    IOCARE"                                        :rem 34
300 IF(JOY(1)AND128)=0THEN300                      :rem 132
310 PRINT"{CLR}[<6>]";:COLOR0,1:DIMP(27):O=1       :rem 39
320 PH=-1024:CU=32:CC=0                            :rem 255
330 P(1)=3167:P(2)=3170:P(3)=3173:P(4)=3249:P(5)=3252:P(6
    )=3255:P(8)=3334                               :rem 21
340 P(7)=3331                                      :rem 118
350 P(9)=3337:P(10)=3487:P(11)=3490:P(12)=3493:P(13)=3569
    :P(14)=3572:P(15)=3575                         :rem 89
360 P(16)=3651:P(17)=3654:P(18)=3657:P(19)=3807:P(20)=381
    0:P(21)=3813                                   :rem 57
370 P(22)=3889:P(23)=3892:P(24)=3895:P(25)=3971:P(26)=397
    4:P(27)=3977                                   :rem 103
380 FORD=1TO2:PRINT"GIOCATORE N.";D;:POKE239,0:INPUTPL$(D
    ):NEXT:CO(1)=68:CO(2)=69                       :rem 214
390 FORV=1TO2:PL$(V)=LEFT$(PL$(V),11):NEXT         :rem 8
400 M(2)=87:M(1)=86:L=1                            :rem 184
410 POKE239,0:INPUT"QUANTE PARTITE";RD             :rem 132
420 PRINT"{CLR}{RED}";:FORV=1TO3                   :rem 12
430 PRINTTAB(12)"[< 9 @>]"                         :rem 183
440 PRINTTAB(12)"{RVS}[<*>]{OFF}{ 2 SPAZI}M{ 2 SPAZI}M
    { 2 SPAZI}M"                                   :rem 222
```

```
450 PRINTTAB(12)"[<*>]{RVS}[<*>]{OFF}[<@>] M[<@>] M[<@>]
    M"                                                  :rem 170
460 PRINTTAB(13)"[<*>]{RVS}[<*>]{OFF}[< 2 T>]M[< 2 T>]M
    [< 2 T>]M"                                          :rem 146
470 PRINTTAB(14)"[<*>]{RVS}[<*>]{OFF}[<@>] M[<@>] M[<@>]
    M"                                                  :rem 174
480 PRINTTAB(15)"[<*>]{RVS}[<*>]{OFF}[< 2 T>]M[< 2 T>]M
    [< 2 T>]M"                                          :rem 150
490 PRINTTAB(16)"[<*>]{RVS}[<*>]{OFF}{ 2 SPAZI}M
    { 2 SPAZI}M{ 2 SPAZI}M"                             :rem 198
500 PRINTTAB(17)"[<*>]{RVS}{ 9 SPAZI}"                  :rem 231
510 ONVGOTO520,530,540                                  :rem 226
520 PRINT"{BLU}";:NEXT                                  :rem 59
530 PRINT"{YEL}";:NEXT                                  :rem 187
540 R=1                                                 :rem 89
550 POKEP(O),160:POKEP(O)+PH,113                        :rem 89
560 PRINT"{HOME}{YEL}PARTITA:[<6>]";R;"{HOME}{ 6 GIU'}
    [<6>]":PRINT"ORA TOCCA A"                           :rem 187
570 FORV=1TOLEN(PL$((LAND1)+1))+1:PRINT" ";:NEXT:POKE202,
    0:PRINTPL$(L)                                       :rem 192
580 J=JOY(1)AND15                                       :rem 209
590 IFJ=3THENPP=1:GOTO620                               :rem 47
600 IFJ=7THENPP=-1:GOTO640                              :rem 90
610 GOTO720                                             :rem 105
620 IFO=27THENO=26:NX=CU:NC=CC:GOTO670                  :rem 146
630 NX=PEEK(P(O+1)):NC=PEEK(P(O+1)+PH):GOTO660          :rem 218
640 IFO=1THENO=2:NX=CU:NC=CC:GOTO670                    :rem 38
650 NX=PEEK(P(O-1)):NC=PEEK(P(O-1)+PH)                  :rem 209
660 POKEP(O),CU:POKEP(O)+PH,CC                          :rem 77
670 O=O+PP                                              :rem 67
680 CU=NX:CC=NC                                         :rem 167
690 POKEP(O),160:POKEP(O)+PH,1                          :rem 250
700 SOUND1,900,5                                        :rem 119
710 GOTO730                                             :rem 107
720 FORD=1TO15:NEXT                                     :rem 180
730 POKEP(O),CU:POKEP(O)+PH,CC:FORD=1TO45:NEXT:POKEP(O),1
    60:POKEP(O)+PH,113                                  :rem 156
740 J=JOY(1)AND128:IFJ=0THEN580                         :rem 80
750 IFCU=32THEN780                                      :rem 51
760 SOUND1,300,40                                       :rem 166
770 GOTO580                                             :rem 116
780 POKEP(O),M(L):POKEP(O)+PH,CO(L):CU=M(L):CC=CO(L)
                                                        :rem 112
790 SOUND1,800,40                                       :rem 174
800 A=0:B=0:C=0                                         :rem 25
810 RESTORE:READX:FORI=1TODI(O)+13:READX,Y:NEXTI:rem 151
820 FORI=DI(O)+1TODI(O+1)                               :rem 188
830 READX,Y:IF(PEEK(P(X))=M(L))AND(PEEK(P(Y))=M(L))THENB=
    X:C=Y:A=0                                           :rem 31
840 NEXTI                                               :rem 36
850 IFA=0THEN960                                        :rem 168
```

```
860 PRINT"{HOME}{ 7 GIU'}HA VINTO{ 3 SPAZI}"     :rem  18
870 FORV=1TOLEN(PL$((LAND1)+1)):PRINT" ";:NEXT:POKE202,0:
    PRINTPL$(L)"!"                               :rem 204
880 SC(L)=SC(L)+1                                :rem 159
890 T=900:FORX=1TO10                             :rem 182
900 H=INT(16*RND(1))+64                          :rem 230
910 POKEP(A)+PH,H                                :rem 226
920 POKEP(B)+PH,H                                :rem 228
930 POKEP(C)+PH,H                                :rem 230
940 SOUND1,T,30:T=T-60:NEXT:GOTO950              :rem 162
950 FORO=1TO27:POKEP(O),32:POKEP(O)+PH,0:NEXT    :rem  41
960 IFL=1THENL=2:GOTO980                         :rem 230
970 L=1                                          :rem  90
980 IFA=0THEN560                                 :rem 168
990 CU=32:CC=0:NX=0:NC=0:O=1                     :rem 133
1000 R=R+1:IFR>RDTHEN1020                        :rem 223
1010 GOTO560                                     :rem 150
1020 PRINT"{CLR}{ 5 GIU'}"                       :rem 124
1030 PRINT"{ 2 DES}{ 3 GIU'}PUNTEGGIO FINALE"    :rem  99
1040 PRINT"{YEL}{ 2 DES}[< 16 Y>]{GRN}"          :rem 252
1050 PRINT"{ 2 DES}"PL$(1);":";SC(1)             :rem  31
1060 PRINT"{GIU'}{ 2 DES}"PL$(2);":";SC(2)       :rem  51
1070 PRINT"{GIU'}{ 2 DES}[<3>]PULSANTE DEL JOYSTICK
     { 2 SPAZI}PER RIGIOCARE"                    :rem 167
1080 PRINT"{GIU'}{ 9 DES}[<1>]<RETURN>{ 2 SPAZI}PER SMETT
     ERE{GIU'}":POKE239,0                        :rem  79
1090 IF(JOY(1)AND128)>0THENRUN                   :rem  30
1100 GETA$:IFA$=CHR$(13)THENEND                  :rem  46
1110 GOTO1090                                    :rem 198
1120 DATA7,4,7,4,5,4,7,4,7,4,5,4,5,12,5,4,5,4,7,4,7,4,5,4
     ,7,4,7                                      :rem  31
1130 DATA2,3,4,7,5,9,10,19,13,25,11,21,14,27,1,3,5,8,11,2
     0                                           :rem  31
1140 DATA14,26,2,1,6,9,5,7,12,21,15,27,14,25,11,19,5,6
                                                 :rem 111
1150 DATA14,24,13,22,1,7,1,9,2,8,3,7,4,6,14,23,15,24
                                                 :rem   6
1160 DATA3,9,14,22,4,5,1,4,3,5,8,9,16,25,13,19,17,27,14,2
     1                                           :rem  55
1170 DATA7,9,2,5,17,26,14,20,1,5,3,6,7,8,18,27,15,21,17,2
     5,14,19                                     :rem 100
1180 DATA11,12,13,16,14,18,1,19,10,12,14,17,2,20,3,19,1,2
     1                                           :rem  31
1190 DATA14,16,15,18,10,11,3,21,10,16,14,15      :rem  80
1200 DATA4,22,1,25,7,19,10,18,11,17,12,16,13,15,2,26
                                                 :rem   4
1210 DATA1,27,3,25,4,24,6,22,7,21,8,20,9,19,12,18
                                                 :rem 125
1220 DATA13,14,6,24,3,27,9,21,10,13,18,17,12,14,7,25
                                                 :rem  12
```

```
1230 DATA11,14,16,18,8,26,9,25,7,27,12,15,10,14,16,17
                                                    :rem  73
1240 DATA9,27,20,21,22,25,23,27,1,10,9,14,7,13,3,11
                                                    :rem 213
1250 DATA23,26,2,11,8,14,19,21,19,20,27,24,23,25:rem  80
1260 DATA12,3,9,15,7,14,1,11,19,25,23,24,4,13,6,14
                                                    :rem 170
1270 DATA19,27,20,26,21,25,22,24,5,14,22,23,21,27
                                                    :rem 128
1280 DATA6,15,4,14,23,21,26,27,19,22,7,16,1,13,9,17
                                                    :rem 233
1290 DATA3,14,20,23,25,27,8,17,2,14,19,23,21,24,25,26
                                                    :rem  71
1300 DATA9,18,3,15,7,17,1,14                        :rem 130
```


Qui vive

Questo gioco, appassionante e antichissimo, si effettua su una scacchiera di dimenioni 5x5. Ogni giocatore dispone di 5 pedine e deve cercare di sistemarle in modo da ottenere una configurazione simmetrica. Nella versione che vi presentiamo il vostro avversario è il C16.

All'inizio del gioco la scacchiera è vuota e, alternativamente, voi e il computer dovrete disporre le pedine su di essa impostando le coordinate desiderate (A1, B3, D2 ecc.). Una volta sistemate tutte le pedine comincerete a muovere cercando di ottenere una configurazione vincente. Dovrete in questo caso digitare prima le coordinate della pedina che volete muovere, quindi le coordinate della posizione d'arrivo desiderata.

```
10 REM QUI VIVE                                     :rem 110
20 COLOR0,9,3:COLOR4,6,3                            :rem 131
30 DIMSF(41,4),SO(41)                               :rem 112
40 DIMD(107,1),DF(15,8)                             :rem 153
50 DIMCC(4,1),B(24),C(24)                           :rem 242
60 GOTO1830                                         :rem 107
70 REM CALCOLA I PUNTI DI DF                        :rem  42
80 GV=0:P1=0:P2=0:C1=0:C2=0                         :rem 250
90 D1=B(DF(NF,0)):D2=B(DF(NF,1))                    :rem 197
100 IFD1=1 OR D2=1 THENP1=1                         :rem 166
110 IFD1=10OR D2=10THENC1=10                        :rem  42
```

```
120 D1=B(DF(NF,2)):D2=B(DF(NF,3))                    :rem 243
130 IFD1=1 OR D2=1 THENP2=1                          :rem 170
140 IFD1=10OR D2=10THENC2=10                         :rem  46
150 GV=B(DF(NF,4))+B(DF(NF,5))+B(DF(NF,6))           :rem 239
160 P=GV+P1+P2+C1+C2                                 :rem  89
170 IFGV=30AND(C1=0ORC2=0)THENP=P-10                 :rem 134
180 IFGV=3AND(P1=0ORP2=0)THENP=P-1                   :rem  65
190 RETURN                                           :rem 122
200 REM INIZIALIZZA LE FIGURE SINGOLE                :rem  40
210 FORI=0TO41:READX$                                :rem  10
220 FORJ=1TO5                                        :rem  11
230 SF(I,J-1)=ASC(MID$(X$,J,1))-65                   :rem  55
240 NEXT:NEXT:RETURN                                 :rem 104
250 REM CONFIGURAZIONI                               :rem 162
260 DATA UQMSY,PLHNT,KGCIO                           :rem 156
270 DATA AGMIE,FLRNJ,KQWSO                           :rem 127
280 DATA AGMQU,BHNRV,CIOSW                           :rem 140
290 DATA EIMSY,DHLRX,CGKQW                           :rem 147
300 REM PER (X)                                      :rem   7
310 DATA ACGKM,BDHLN,CEIMO                           :rem  62
320 DATA FLHPR,GIMQS,HJNRT                           :rem 138
330 DATA KMQUW,LNRVX,MOSWY                           :rem 214
340 REM PIU' (+)                                     :rem  12
350 DATA BFGHL,CGHIM,DHIJN                           :rem  66
360 DATA GKLMQ,HLMNR,IMNOS                           :rem 142
370 DATA LPQRV,MQRSW,NRSTX                           :rem 218
380 REM DIAGONALI (/)                                :rem 135
390 DATA AGMSY,EIMQU                                 :rem 228
400 REM COLONNE (I)                                  :rem  32
410 DATA AFKPU,BGLQV,CHMRW                           :rem 123
420 DATA DINSX,EJOTY                                 :rem 237
430 REM RIGHE (-)                                    :rem 104
440 DATA ABCDE,FGHIJ,KLMNO                           :rem  66
450 DATA PQRST,UVWXY                                 :rem  44
460 REM                                              :rem 126
470 REM INIZIALIZZA LE FIGURE DOPPIE                 :rem 225
480 FORI=0TO107STEP12:READX$                         :rem 229
490 FORJ=0TO11:FORK=0TO1                             :rem 237
500 L=2*J+K+1:D(I+J,K)=ASC(MID$(X$,L,1))-49          :rem  57
510 NEXT:NEXT:NEXT                                   :rem 199
520 RETURN                                           :rem 119
530 DATA"171:1A1C1E1M1O1P2>2@2B2J"                   :rem 118
540 DATA"393<3=3?3G474:4=4?4A4O4O"                   :rem 102
550 DATA"4P5@5B5D5J696<6C6E6M7=7A"                   :rem 164
560 DATA"7C7I7O7P8>8B8D8J9?9E9K:?"                   :rem 225
570 DATA":A:E:K:O:P;>;@;D;J<=<C<I"                   :rem   1
580 DATA"=G=I=O>F>H>J?G?K?P@F@J@L"                   :rem  94
590 DATA"AGAIAKAMAOAPBHBJBNCICMCP"                   :rem 158
600 DATA"DJDLDNEKEMEOFRFWGSGWHTHW"                   :rem   2
610 DATA"IRIXJSJXKTKXLRLYMSMYNTNY"                   :rem 132
620 REM                                              :rem 124
```

```
630 REM VALUTA IL CAMPO DELLE FIGURE DOPPIE      :rem  56
640 TC=4:TN=0                                    :rem 235
650 FORI=0TO4:C(SF(D(DF,0),I))=1:NEXT            :rem 158
660 FORI=0TO4:SF=SF(D(DF,1),I)                   :rem 251
670 IFC(SF)=1THEN690                             :rem 149
680 DF(NF,TN)=SF:TN=TN+1:GOTO700                 :rem 210
690 DF(NF,TC)=SF:TC=TC+1:C(SF)=0                 :rem 124
700 NEXT                                         :rem 214
710 FORI=0TO4:SF=SF(D(DF,0),I)                   :rem 246
720 IFC(SF)=1THENDF(NF,TN)=SF:TN=TN+1:C(SF)=0    :rem 240
730 NEXT:RETURN                                  :rem 243
740 REM VISUALIZZA IL CAMPO                      :rem 150
750 PRINTSPC(14)"{GIU'}{ 3 SPAZI}ABCDE{GIU'}"    :rem 122
760 FORI=0TO4:PRINTSPC(14)5-I;:FORJ=0TO4         :rem   9
770 F=I*5+J                                      :rem  62
780 IFB(F)=0THENPRINT".";                        :rem 221
790 IFB(F)=1THENPRINT"W";                        :rem 136
800 IFB(F)=10THENPRINT"Q";                       :rem 170
810 NEXT:PRINT5-I:NEXT                           :rem 195
820 PRINTSPC(14)"{GIU'}{ 3 SPAZI}ABCDE{ 2 GIU'}":rem 137
830 RETURN                                       :rem 123
840 REM                                          :rem 128
850 OM=-1:WM=-1                                  :rem  77
860 FORSF=0TO41                                  :rem 147
870 P=B(SF(SF,0))+B(SF(SF,1))+B(SF(SF,2))+B(SF(SF,3))+B(S
    F(SF,4))                                     :rem  28
880 IFP=0ORP=10ORP=20ORP=30THENSO(SF)=10:GOTO980:rem   9
890 IFP<>40THEN930                               :rem  41
900 GOSUB990                                     :rem 187
910 GOSUB1030                                    :rem 222
920 WM=1:SF=41:GOTO980                           :rem  54
930 IFP>20ORP<3ORP=11ORP=12THENSO(SF)=0:GOTO980 :rem 216
940 SO(SF)=1                                     :rem 151
950 IFP=4ANDOM=-1THENGOSUB990                    :rem  73
960 IFP=14THENGOSUB1030                          :rem 147
970 IFP=5THENSF=41                               :rem  91
980 NEXT:RETURN                                  :rem 250
990 REM DETERMINA LE MOSSE OBBLIGATE (OM)        :rem 173
1000 FORI=0TO4                                   :rem  53
1010 IFB(SF(SF,I))=0THENOM=SF(SF,I)              :rem  73
1020 NEXT:RETURN                                 :rem  28
1030 REM                                         :rem 168
1040 FORI=0TO4                                   :rem  57
1050 IFB(SF(SF,I))<>10THEN1090                   :rem 180
1060 FORJ=0TOCC-1                                :rem 236
1070 IFSF(SF,I)=CC(J,0)THENCC(J,1)=1             :rem  36
1080 NEXT                                        :rem   8
1090 NEXT                                        :rem   9
1100 RETURN                                      :rem 162
1110 REM                                         :rem 167
1120 NC=0:NP=0:NF=0                              :rem  66
```

```
1130 FORI=0TO15                                    :rem 107
1140 DF(I,8)=-1                                    :rem 233
1150 DF(I,7)=0                                     :rem 187
1160 NEXT                                          :rem   7
1170 FORDF=0TO107                                  :rem 226
1180 O1=SO(D(DF,0)):O2=SO(D(DF,1))                 :rem  92
1190 IFO1<>O2ORO1=0ORO2=0THEN1310                  :rem 230
1200 GOSUB630                                      :rem 220
1210 GOSUB70                                       :rem 171
1220 IFP=4ORP=14THENDF(NF,7)=1:GOTO1250            :rem  82
1230 IFO1=1ORP<=DF(NF,8)THEN1310                   :rem 116
1240 DF(NF,7)=10                                   :rem  55
1250 DF(NF,8)=P                                    :rem  40
1260 NF=0                                          :rem 202
1270 FORI=0TO15                                    :rem 112
1280 IFDF(I,8)>=DF(NF,8)THEN1300                   :rem  35
1290 IFDF(I,7)=0ORDF(I,7)=10THENNF=1               :rem  70
1300 NEXT                                          :rem   3
1310 NEXT                                          :rem   4
1320 RETURN                                        :rem 166
1330 REM VALUTA LA MOSSA STRATEGICA                :rem 111
1340 IFWM=1THEN1490                                :rem 102
1350 MC=0:N2=0                                     :rem 237
1360 FORNF=0TO15                                   :rem 187
1370 IFDF(NF,7)=0THEN1430                          :rem 144
1380 GOSUB70                                       :rem 179
1390 IFDF(NF,7)=1THEN1420                          :rem 146
1400 IFP=MCTHENN2=N2+1                             :rem  57
1410 IFP>MCTHENMC=P:N2=1                           :rem 231
1420 IFP=4THENNF=15                                :rem 125
1430 NEXT                                          :rem   7
1440 IFPP=-1THEN1490                               :rem 144
1450 IFP=4THENRETURN                               :rem  41
1460 IFMC<MPTHENRETURN                             :rem 210
1470 IFMC=MPANDN2<N1THENRETURN                     :rem 226
1480 IFMC=MPANDN2=N1ANDRND(0)<.5THENRETURN         :rem 187
1490 MP=MC:N1=N2                                   :rem 174
1500 PP=CP:PT=CT                                   :rem 232
1510 RETURN                                        :rem 167
1520 REM MOSSA DEL GIOCATORE                       :rem 161
1530 IFPC<5THEN1570                                :rem  88
1540 PRINT"CHE PEDINA VUOI MUOVERE";               :rem 189
1550 GOSUB1650:PT=X                                :rem 138
1560 IFB(PT)<>1THENPRINT"IMPOSSIBILE!":GOTO1540    :rem 219
1570 PRINT"DOVE VUOI METTERE LA TUA PEDINA";       :rem 136
1580 GOSUB1650:PP=X                                :rem 137
1590 IFB(PP)<>0THENPRINT"IMPOSSIBILE!":GOTO1570    :rem 220
1600 IFPC=5THENB(PT)=0                             :rem  46
1610 IFPC<5THENPC=PC+1                             :rem  73
1620 B(PP)=1                                       :rem 106
1630 PRINT"{CLR}{ 3 GIU'}":GOSUB740                :rem 182
```

```
1640 RETURN                                          :rem  171
1650 REM INPUT                                       :rem   64
1660 INPUTX$:IFLEN(X$)<>2THEN1710                    :rem  242
1670 L$=LEFT$(X$,1):D$=RIGHT$(X$,1)                  :rem  159
1680 IFL$<"A"ORL$>"E"ORD$<"1"ORD$>"5"THEN1710        :rem  217
1690 X=ASC(L$)-5*VAL(D$)-40                          :rem  182
1700 RETURN                                          :rem  168
1710 PRINT"INPUT ERRATO! RIPROVA:":GOTO1660          :rem  181
1720 REM MOSSA DEL COMPUTER                          :rem  117
1730 PRINT"{CLR}{GIU'}":IFCC<5THENPT=CC:CC=CC+1:GOTO1790
                                                     :rem  185
1740 PRINTSPC(14)"PRENDO{ 2 SPAZI}"CHR$(65+PT-INT(PT/5)*5
     );5-INT(PT/5)                                   :rem   62
1750 B(PT)=0                                         :rem  113
1760 FORCI=0TO4                                      :rem  133
1770 IFCC(CI,0)=PTTHENPT=CI:CI=4                     :rem  209
1780 NEXT                                            :rem   15
1790 PRINTSPC(13)"MUOVO IN{ 2 SPAZI}"CHR$(65+PP-INT(PP/5)
     *5);5-INT(PP/5):PRINT                           :rem   98
1800 B(PP)=10:CC(PT,0)=PP                            :rem  136
1810 GOSUB740                                        :rem  229
1820 RETURN                                          :rem  171
1830 REM PARTE PRINCIPALE                            :rem   19
1840 PRINT"{CLR}{BLK}{GIU'}":PRINTSPC(15)"ATTENDERE
     { 2 GIU'}"                                      :rem   56
1850 GOSUB200                                        :rem  224
1860 GOSUB470                                        :rem  234
1870 CC=0:PC=0                                       :rem  253
1880 PP=12:GOTO2090                                  :rem   79
1890 FORI=0TO4:CC(I,1)=0:NEXT                        :rem  227
1900 GOSUB840                                        :rem  230
1910 IFP=5THENPRINT"{GIU'}FINE.":END                 :rem  142
1920 IFWM=1THEN1940                                  :rem  106
1930 GOSUB1110                                       :rem   16
1940 MP=0:N1=0:PP=-1                                 :rem  115
1950 BF=0:EF=24                                      :rem   44
1960 IFOM<>-1THENBF=OM:EF=OM                         :rem    1
1970 FORCP=BFTOEF                                    :rem   62
1980 IFB(CP)<>0THEN2080                              :rem   42
1990 B(CP)=10                                        :rem  151
2000 IFCC<5THENGOSUB1330:GOTO2070                    :rem  250
2010 FORCI=0TO4                                      :rem  122
2020 IFCC(CI,1)THEN2060                              :rem   10
2030 CT=CC(CI,0):B(CT)=0                             :rem   41
2040 GOSUB1330                                       :rem   13
2050 B(CT)=10                                        :rem  143
2060 NEXT                                            :rem    7
2070 B(CP)=0                                         :rem   92
2080 NEXT                                            :rem    9
2090 GOSUB1720                                       :rem   21
```

```
2100 IFWM=1THENP=5:GOTO1910                    :rem 147
2110 GOSUB1520                                 :rem  12
2120 PRINTSPC(15)"{ 2 GIU'}ATTENDERE"          :rem 241
2130 GOTO1890                                  :rem 209
```

Fallout

VIC-20

All'inizio di questo semplice ma appassionante gioco, vedrete sullo schermo delle barrette interrotte da alcune fessure. Lo scopo del gioco è di riuscire a fare passare delle pedine, rappresentate da numeri, poste al di sopra delle barre, attraverso le fessure, spostando le barrette stesse con dei semplici comandi impostati nel formato xyz, dove:

x è il numero della barretta;
y è la direzione dello spostamento (S=sinistra D=destra);
z è il numero degli spostamenti che desiderate la barretta effettui.
Ad esempio, la mossa 5D3 fa spostare 3 volte verso destra la barretta n. 5. Vince chi fa "cadere" tutti i numeri utilizzando il minor numero di spostamenti possibile.

```
10 REM FALLOUT                                 :rem  92
20 DIM H(16,8)                                 :rem 160
30 PRINT"{CLR}{GRN}"                           :rem 229
40 POKE36879,31                                :rem  52
50 FORX=0TO16                                  :rem  27
60 FORY=1TO8                                   :rem 239
70 H(X,Y)=1                                    :rem  75
80 NEXTY,X                                     :rem 132
90 REM                                         :rem  77
100 FORY=1TO8                                  :rem  26
110 FORB=1TO4                                  :rem   0
120 X=INT(RND(0)*16+1)                         :rem 182
130 H(X,Y)=0                                   :rem 119
140 NEXTB,Y                                    :rem 155
150 REM NUMERAZIONE BARRE                      :rem  51
160 FORB=1TO8                                  :rem   9
170 H(2*B-1,0)=B+100                           :rem 196
180 NEXTB                                      :rem  26
190 GOSUB460:REM DISEGNO                       :rem 219
200 GOSUB650:REM MODIFICA                      :rem   7
210 GOSUB460:REM DISEGNO                       :rem 212
220 REM                                        :rem 120
```

```
230 INPUT"{GIU'}MOSSA";Z$                              :rem 182
240 Y=VAL(LEFT$(Z$,1))                                  :rem 219
250 IFY<1ORY>8THEN380                                   :rem  38
260 D$=MID$(Z$,2,1)                                     :rem 197
270 DX=VAL(MID$(Z$,3))                                  :rem 210
280 IFDX=0THEN380                                       :rem 252
290 IFD$<>"S"ANDD$<>"D"THEN380                          :rem 170
300 IFD$="S"THENGOSUB840:REM SCIVOLA A SINISTRA         :rem 134
310 IFD$="D"THENGOSUB910:REM SCIVOLA A DESTRA           :rem 204
320 BR=BR+1                                             :rem  86
330 GOSUB650                                            :rem 177
340 GOSUB460                                            :rem 177
350 IFSC>=36THENPRINT"{ 2 GIU'}CONGRATULAZIONI,
    { 6 SPAZI}{GIU'}CE L'HAI FATTA!":END                :rem 232
360 IFDX>1THENDX=DX-1:GOTO300                           :rem  59
370 REM                                                 :rem 126
380 PRINT"{HOME}{ 12 GIU'}"                             :rem  75
390 FORY=12TO20                                         :rem 129
400 PRINT"{ 20 SPAZI}"                                  :rem 101
410 NEXTY                                               :rem  45
420 PRINT"{ 20 SPAZI}";                                 :rem 162
430 PRINT"{HOME}{ 12 GIU'}"                             :rem  71
440 GOTO230                                             :rem 102
450 REM DISEGNO                                         :rem 134
460 PRINT"{HOME}{GIU'}{DES}";                           :rem 231
470 FORY1=0TO8                                          :rem  84
480 REM                                                 :rem 128
490 IFY1=0THENPRINT"{ 3 SPAZI}";                        :rem  94
500 IFY1>0THENPRINTSTR$(Y1);"> ";                       :rem 200
510 FORX=0TO16                                          :rem  76
520 Z=H(X,Y1)                                           :rem 213
530 GOSUB600:REM SCRIVE L'ELEMENTO                      :rem 100
540 NEXTX                                               :rem  48
550 PRINT                                               :rem  39
560 NEXTY1                                              :rem 100
570 PRINTSPC(5)"{GIU'}PUNTEGGIO:";SC:PRINTSPC(5)"SPOSTAME
    NTI:";BR                                            :rem 126
580 RETURN                                              :rem 125
590 REM SCRIVE L'ELEMENTO                               :rem  26
600 IFZ=0THENPRINT" ";                                  :rem  39
610 IFZ=1THEN PRINT"{RVS}[<@>]{OFF}";                   :rem 113
620 IFZ>100THEN PRINTCHR$(Z-52);                        :rem 135
630 RETURN                                              :rem 121
640 REM MODIFICA                                        :rem 186
650 FORY1=8TO0STEP-1:REM CERCA DA CIMA A FONDO          :rem 192
660 FORX=0TO16                                          :rem  82
670 TY=Y1                                               :rem  17
680 IFH(X,Y1)<100THEN 760                               :rem 109
690 IFTY>=8THEN 800:REM FONDO RAGGIUNTO                 :rem 153
700 IFH(X,TY+1)<>0THEN 760:REM BLOCCATO                 :rem  39
710 REM PORTA L'ELEMENTO GIU'                           :rem 218
```

```
720 H(X,TY+1)=H(X,TY)                              :rem  198
730 H(X,TY)=0                                      :rem  209
740 TY=TY+1                                        :rem  142
750 GOTO690:REM CONTINUA A SPOSTARE                :rem  165
760 NEXTX                                          :rem   52
770 NEXTY1                                         :rem  103
780 RETURN                                         :rem  127
790 REM FONDO RAGGIUNTO                            :rem  170
800 SC=SC+H(X,TY)-100                              :rem  180
810 H(X,TY)=0                                      :rem  208
820 GOTO760                                        :rem  112
830 REM SPOSTA LA BARRA A SINISTRA                 :rem  252
840 TM=H(0,Y)                                      :rem  200
850 FORX=0TO15                                     :rem   82
860 H(X,Y)=H(X+1,Y)                                :rem   35
870 NEXTX                                          :rem   54
880 H(16,Y)=TM                                     :rem    3
890 RETURN                                         :rem  129
900 REM SPOSTA LA BARRA A DESTRA                   :rem   80
910 TM=H(16,Y)                                     :rem  253
920 FORX=16TO1STEP-1                               :rem  236
930 H(X,Y)=H(X-1,Y)                                :rem   35
940 NEXTX                                          :rem   52
950 H(0,Y)=TM                                      :rem  202
960 RETURN                                         :rem  127
```

Pesi massimi

VIC-20

Vorresti imitare le gesta di grandi campioni della boxe, come Cassius Clay e Carlos Monzon? Con questo fantastico gioco è possibile combattere contro 10 campioni del calibro del grande Clay. Prima del match potrai scegliere tra di essi l'avversario contro cui combattere, tenendo conto che i pugili sono elencati in ordine crescente di forza.
Sullo schermo appare il ring con le seguenti informazioni: numero del round, tempo e punti. I due pugili si trovano inizialmente nei due angoli; il tuo è quello nell'angolo superiore sinistro. Nel corso del match puoi muoverti utilizzando i tasti [Z] e [X] per andare su e giù e i tasti [<] e [>] per sportarti a sinistra e a destra; con i tasti Commodore e shift, invece, azioni le braccia per boxare (anche mentre ti muovi).

Ed ora puoi anche diventare Campione del Mondo dei pesi massimi... senza farti neanche un graffio!

```
10 REM *PESI  MASSIMI*                                    :rem  221
20 REM   *PAPERSOFT*                                      :rem   78
30 GOSUB470                                               :rem  126
40 R=1                                                    :rem   36
50 D$="{ 20 GIU'}":PRINTCHR$(8):POKE36878,15:SO=36876
                                                          :rem   37
60 A$(0)="{ 3 SPAZI}{GIU'}{ 3 SIN} UQ {GIU'}{ 4 SIN}
   {RVS} {OFF}{ 2 SPAZI}{GIU'}{ 4 SIN} JQ {GIU'}{ 4 SIN}
   { 4 SPAZI}"                                            :rem   41
70 A$(1)="{ 5 SPAZI}{GIU'}{ 5 SIN} U*Q {GIU'}{ 5 SIN}
   {RVS} {OFF}{ 2 SPAZI}{GIU'}{ 4 SIN} JQ {GIU'}{ 4 SIN}
   { 4 SPAZI}"                                            :rem  194
80 A$(2)="{ 3 SPAZI}{GIU'}{ 3 SIN} UQ {GIU'}{ 4 SIN}
   {RVS} {OFF}{ 2 SPAZI}{GIU'}{ 4 SIN} J*Q {GIU'}
   { 4 SIN}{ 4 SPAZI}"                                    :rem  237
90 B$(0)="{ 4 SPAZI}{GIU'}{ 4 SIN} QI {GIU'}{ 4 SIN}
   { 2 SPAZI}{RVS} {OFF} {GIU'}{ 4 SIN} QK {GIU'}
   { 4 SIN}{ 4 SPAZI}"                                    :rem  191
100 B$(1)="{ 4 SPAZI}{GIU'}{ 4 SIN}Q*I {GIU'}{ 4 SIN}
    { 2 SPAZI}{RVS} {OFF} {GIU'}{ 4 SIN} QK {GIU'}
    { 4 SIN}{ 4 SPAZI}"                                   :rem  168
110 B$(2)="{ 4 SPAZI}{GIU'}{ 4 SIN} QI {GIU'}{ 4 SIN}
    { 2 SPAZI}{RVS} {OFF} {GIU'}{ 4 SIN}Q*K {GIU'}
    { 4 SIN}{ 4 SPAZI}":GOSUB320                          :rem  249
120 X=1:Y=3:F=17:G=16:TM=3:GOSUB350                       :rem   67
130 P=PEEK(653):K=PEEK(197):X=X+(((K=29)AND(X>1))-((K=37)
    AND(X<14)))                                           :rem   15
140 Y=Y+((K=33)AND(Y>3))-((K=26)AND(Y<16))                :rem   12
150 IFK=29ANDX<F-3THENP=0                                 :rem   17
160 PRINT"{HOME}{CYN}"LEFT$(D$,Y)SPC(X)A$(P);             :rem  119
170 IFX=F-2THENIF((Y-1=G)AND(P=1))OR((Y+1=G)AND(P=2))THEN
    P1=P1+1:S=200:GOSUB310                                :rem  177
180 IFP1=K2THENGOTO640                                    :rem  101
190 F=F+(((F>X+2)-(F<X+2))*INT(RND(1)*2))                 :rem  151
200 G=G+(((G>Y-1)-(G<Y+1))*INT(RND(1)*2))+(G=Y)*(INT(RND(
    1)*3)-1)                                              :rem  198
210 B=0:IFG<YTHENIFRND(1)>SKANDG>Y-2THENB=2               :rem  215
220 IFG>YTHENIFRND(1)>SKANDG<Y+2THENB=1                   :rem  236
230 IFX=F-2THENIF((Y+1=G)AND(B=1))OR((Y-1=G)AND(B=2))THEN
    P2=P2+1:S=150:GOSUB310                                :rem  152
240 IFP2=K1THENGOTO670                                    :rem  101
250 IFG<3THENG=3                                          :rem  194
260 IFF<X+1THENF=X+1:B=0                                  :rem  172
270 IFG>Y+3ORG<Y-3THENB=0                                 :rem   31
280 PRINT"{HOME}{YEL}"LEFT$(D$,G)SPC(F)B$(B);             :rem   72
290 GOSUB350:TS=TS-1:IFTS=-1THENTM=TM-1:TS=59:IFTM=-1THEN
    GOTO360                                               :rem  127
```

```
300 GOTO130                                          :rem  96
310 POKESO,S:FORT=1TO100:NEXTT:POKESO,0:RETURN       :rem  73
320 S$="[<+>]":Q$=S$:FORT=1TO20:S$=S$+"[<+>]":Q$=Q$+" ":N
    EXTT:Q$=Q$+"[<+>]"                               :rem  11
330 PRINT"{CLR}{GRN}{ 2 GIU'}"S$"[<+>]";:FORT=1TO19:PRINT
    Q$;:NEXTT:PRINTS$"{ 2 SIN}{INST}[<+>]{HOME}";:S$="":Q
    $="":Z=FRE(0)                                    :rem 223
340 PRINT"{PUR}{RVS}ROUND{ 2 SPAZI}TEMPO{ 2 SPAZI}PUNTI
    { 3 SPAZI}{OFF}";:RETURN                         :rem 154
350 PRINT"{HOME}{GIU'}"R"{ 3 SPAZI}"TM"{SIN}:"TS"{SIN} ":
    PRINTTAB(13)"{SU}"P1"{SIN} "P2"{SIN} ":RETURN
                                                     :rem 110
360 R=R+1:IFR=4THENR=3:GOTO6515                      :rem 151
370 X=X+(X>1):Y=Y+(Y>3):F=F-(F<17):G=G-(G<16)        :rem  17
380 PRINT"{HOME}{CYN}"LEFT$(D$,Y)SPC(X)B$(0);        :rem  92
390 PRINT"{HOME}{YEL}"LEFT$(D$,G)SPC(F)A$(0);        :rem  55
400 IF(X<=1)AND(Y<=3)AND(F>=17)AND(G>=16)THEN420:rem 254
410 GOTO370                                          :rem 104
420 FORT=1TO10:POKESO,220                            :rem  14
430 PRINT"{HOME}{ 8 GIU'}{ 4 DES}PREPARATI PER{GIU'}
    { 7 DES}IL PROSSIMO ROUND"                       :rem 123
440 FORL=1TO100:NEXTL:POKESO,0:TS=0                  :rem 231
450 PRINT"{HOME}{ 8 GIU'}{ 4 DES}{ 13 SPAZI}{GIU'}
    { 7 DES}{ 17 SPAZI}"                             :rem  85
460 FORL=1TO100:NEXTL,T:GOTO120                      :rem 186
470 POKE36879,8:PRINT"{YEL}{CLR}{RVS}P E S I{ 2 SPAZI}M A
     S S I M I{OFF}";:PRINT"{CYN}{GIU'}{ 5 SPAZI}D I
    { 2 SPAZI}B O X E"                               :rem  20
480 PRINT"{GIU'}{GRN}VUOI ESSERE CAMPIONE ?":PRINT"{WHT}
    SCEGLI L'AVVERSARIO:{GIU'}"                      :rem 184
490 FORT=1TO10:READW$(T):PRINTT"{SIN}..";:IFT<10THENPRINT
    ".";                                             :rem 118
500 PRINTW$(T):NEXT                                  :rem 187
510 PRINT"{YEL}BATTI UN NUMERO (1-10)":INPUTC:IFC<0ORC>10
    THEN510                                          :rem 207
520 W$=LEFT$(W$(C),6):FORT=1TO10:W$(T)="":NEXT       :rem 155
530 SK=(11-C)/12:K2=10+C+INT(RND(1)*6):K1=16-C+INT(RND(1)
    *10)                                             :rem  58
540 PRINT"{CLR}USA: <=SINISTRA":PRINTTAB(5)">=DESTRA":PRI
    NTTAB(5)"Z=SU"                                   :rem  83
550 PRINTTAB(5)"X=GIU'":PRINT"{GIU'}PER B(  .RE{ 3 SPAZI}
    CBM=SIN.":PRINTTAB(11)"SHIFT=DES."               :rem 174
560 PRINT"{ 2 GIU'}PUOI MUOVERTI E BOXARE{ 2 SPAZI}NELLO
    STESSO TEMPO"                                    :rem  44
570 PRINT"{ 2 GIU'}{RED}UN TASTO{ 2 SPAZI}PER INIZIARE"
                                                     :rem  27
580 GETQQ$:ON-(QQ$="")GOTO580:RETURN                 :rem 207
590 DATA"ENRICO IL BROCCO","GIULIO IL BRUTO","MARCO L'INC
    APACE"                                           :rem 236
600 DATA"LUCIO IL MEDIO","FRANCO IL BELLO"           :rem 159
```

```
610 DATA"CARLO IL GRANDE","MAURO SPACCAMURO","EMILIO IL S
    UPER"                                            :rem 225
620 DATA"SERGIO LA BELVA"                            :rem 182
630 DATA"ANDREA IL CICLOPE"                          :rem  54
640 IFP1=K2THENPRINT"{HOME}{ 6 GIU'}{ 3 DES}L'HAI MESSO K
    .O.!":FORT=1TO6000:NEXT                          :rem 220
650 PRINT"{CLR} BRAVISSIMO!!":PRINT"{GIU'}HAI BATTUTO "W$
    ,"IN"R"ROUND":FORT=1TO3000:NEXT                  :rem 179
660 GOTO690                                          :rem 116
670 IFP2=K1THENPRINT"{HOME}{ 6 GIU'}{ 3 DES}SEI FINITO K.
    O.!":FORT=1TO6000:NEXT                           :rem 189
680 PRINT"{CLR}PECCATO!!{GIU'}":PRINTW$" TI HA BATTUTO","
    IN"R"ROUND":FORT=1TO3000:NEXT                    :rem  10
690 PRINT"{GIU'}IL RISULTATO AI PUNTI E':"P1"PER TE":PRIN
    TTAB(3)P2"PER "W$:POKE198,0                      :rem 147
700 FORT=1TO5000:NEXT                                :rem  33
710 CLR:GOTO20                                       :rem  78
```

TI-99/4A

Ti Pant 2.2

BASIC

Questa volta vi proponiamo un'ennesima versione dell'ormai famoso programma già pubblicato su uno di questi numeri, però perfezionata per almeno un paio di cose: la penna si può muovere con il Joystick n.1 (opzionalmente), e qui è definito un vero pixel, a differenza della versione 1.0 che definiva un cerchietto. Alcuni avvertimenti: con poche modifiche, e magari con l'aggiunta di qualche "call color", il programma può diventare una routine per programmi grafici (se ve ne capita l'occasione, potete crearne uno voi stessi da inviare poi a Papersoft).

```
100 REM
110 REM
120 CALL CLEAR
130 CALL CHAR(129,"003844040810207C")
140 PRINT TAB(8);"TI PAINT A.A"
150 PRINT :::"   USA E,S,D,X OPPURE I"
160 PRINT :"  JOYSTICK PER DISEGNARE."
170 PRINT ::"   PREMI 'Q' O IL BOTTONE"
180 PRINT :"  DI SPARO PER CAMBIARE IL":"    COLORE."
190 CALL COLOR(3,3,3)
```

```
200 CALL COLOR(4,16,16)
210 I=15
220 J=12
230 RANDOMIZE
240 G=INT(RND*7+1)*8+32
250 PRINT ::::"          PREMI UN TASTO."
260 CALL KEY(0,K,S)
270 IF S<1 THEN 260
280 CALL CLEAR
290 CALL COLOR(2,2,2)
300 CALL COLOR(5,5,5)
310 CALL COLOR(6,14,14)
320 CALL COLOR(7,7,7)
330 CALL COLOR(8,12,12)
340 CALL SCREEN(8)
350 CALL HCHAR(J,I,G)
360 CALL KEY(1,K,S)
370 IF S=0 THEN 510
380 IF K=18 THEN 580
390 IF K>5 THEN 360
400 II=0
410 JJ=0
420 ON K+1 GOTO 430,360,450,470,360,490
430 JJ=4
440 GOTO 540
450 II=-4
460 GOTO 530
470 II=4
480 GOTO 530
490 JJ=-4
500 GOTO 530
510 CALL JOYST(1,II,JJ)
520 IF (II=0)+(JJ=0)=-2 THEN 360
530 I=I+II/4
540 J=J+JJ/4
550 I=INT(32*((I-1)/32-INT((I-1)/32)))+1
560 J=INT(24*((J-1)/24-INT((J-1)/24)))+1
570 GOTO 350
580 CALL SOUND(100,1497,2)
590 G=G+8
600 IF G<89 THEN 350
610 G=32
620 GOTO 350
630 END
```

Papertris

Questa è una eccellente variante del celeberrimo TRIS. Sulla tabella verranno disposti dei numeri in ordine cresente, e voi non dovrete fare altro che inserire la vostra mossa quando richiesto, semplicemente inserendo il numero della posizione desiderata. Dopodiche dovete solo speare in quaclhe "papera" del buon vecchio TI (peraltro rarissima nel secondo livello).
Questo semplice programma utilizza un'ottima grafica ad alta risoluzione (col solito ma efficiente metodo), mostrando come segnali una X o una 0.

```
100 REM
110 REM
120 CALL CLEAR
130 PRINT TAB(9);"PAPER--TRIS"
140 PRINT :::"CERCA DI FARE TRIS SU UNA"::"FILA.":::
150 FOR C=104 TO 114
160 READ C$
170 CALL CHAR(C,C$)
180 NEXT C
190 DATA 00030C102020404,FF,00C0300804040202,808080808080
808,0101010101010101,40402020100C03
200 DATA 00000000000000FF,020204040830C,8040201008040201,
0102040810204080,8142241818244281
210 CALL COLOR(10,7,1)
220 CALL COLOR(11,5,1)
230 FOR C=1 TO 9
240 READ X(C),Y(C)
250 NEXT C
260 DATA 6,9,6,15,6,21,12,9,12,15,12,21,18,9,18,15,18,21

270 FOR I=1 TO 9
280 T(I)=0
290 NEXT I
300 FL=0
310 PRINT :"PREMI:1 PER AMATORE"
320 PRINT TAB(7);"2 PER PROFESSIONISTA"
330 CALL KEY(0,K,S)
340 IF (K<49)+(K>50)THEN 330
350 L=K-48
360 PRINT ::"PREMI:1 -- X, PRIMA MOSSA"
370 PRINT TAB(7);"2 -- 0, SECONDA MOSSA"
380 CALL SOUND(150,1497,2)
390 CALL KEY(0,K,S)
```

```
400 IF (K<49)+(K>50)THEN 390
410 C=K-48
420 CALL CLEAR
430 FOR I=1 TO 11
440 RANDOMIZE
450 CALL SOUND(-100,INT(RND*900+500),2)
460 CALL HCHAR(2,10+I,ASC(SEG$("PAPER--TRIS",I,1)))
470 NEXT I
480 CO=INT(RND*8)+9
490 CALL COLOR(9,CO,CO)
500 CALL VCHAR(5,13,96,17)
510 CALL VCHAR(5,19,96,17)
520 CALL HCHAR(10,8,96,17)
530 CALL HCHAR(16,8,96,17)
540 FOR I=1 TO 9
550 CALL HCHAR(X(I)+1,Y(I)+1,48+I)
560 NEXT I
570 IF L=1 THEN 2180
580 IF C=1 THEN 1530
590 A=-1
600 B=1
610 IF T(5)<>0 THEN 650
620 T(5)=-1
630 M=5
640 GOTO 1510
650 IF T(5)<>1 THEN 700
660 IF T(1)<>0 THEN 740
670 T(1)=-1
680 M=1
690 GOTO 1510
700 IF (T(2)=1)+(T(1)=0)=-2 THEN 1390
710 IF (T(4)=1)+(T(1)=0)=-2 THEN 1390
720 IF (T(6)=1)+(T(9)=0)=-2 THEN 1490
730 IF (T(8)=1)+(T(9)=0)=-2 THEN 1490
740 IF A<>1 THEN 830
750 D=3*INT((M-1)/3)+1
760 IF D<>M THEN 780
770 L=1
780 IF D+1<>M THEN 800
790 L=2
800 IF D+2<>M THEN 850
810 L=3
820 GOTO 850
830 FOR D=1 TO 7 STEP 3
840 FOR L=1 TO 3
850 IF T(D)<>A THEN 910
860 IF T(D+2)<>A THEN 970
870 IF T(D+1)<>0 THEN 1020
880 T(D+1)=-1
890 M=D+1
900 GOTO 1510
```

```
910 IF T(D)=B THEN 1020
920 IF T(D+2)<>A THEN 1020
930 IF T(D+1)<>A THEN 1020
940 T(D)=-1
950 M=D
960 GOTO 1510
970 IF T(D+2)<>0 THEN 1020
980 IF T(D+1)<>A THEN 1020
990 T(D+2)=-1
1000 M=D+2
1010 GOTO 1510
1020 IF T(L)<>A THEN 1080
1030 IF T(L+6)<>A THEN 1140
1040 IF T(L+3)<>0 THEN 1190
1050 T(L+3)=-1
1060 M=L+3
1070 GOTO 1510
1080 IF T(L)=B THEN 1190
1090 IF T(L+6)<>A THEN 1190
1100 IF T(L+3)<>A THEN 1190
1110 T(L)=-1
1120 M=L
1130 GOTO 1510
1140 IF T(L+6)<>0 THEN 1190
1150 IF T(L+3)<>A THEN 1190
1160 T(L+6)=-1
1170 M=L+6
1180 GOTO 1510
1190 IF A=1 THEN 1230
1200 IF (D=7)+(L=3)=-2 THEN 1230
1210 NEXT L
1220 NEXT D
1230 IF T(5)<>A THEN 1280
1240 IF (T(3)=A)+(T(7)=0)=-2 THEN 1460
1250 IF (T(9)=A)+(T(1)=0)=-2 THEN 1390
1260 IF (T(7)=A)+(T(3)=0)=-2 THEN 1430
1270 IF (T(9)=0)+(T(1)=A)=-2 THEN 1490
1280 IF A<>-1 THEN 1320
1290 A=1
1300 B=-1
1310 GOTO 740
1320 IF (T(9)=1)+(T(3)=0)=-2 THEN 1420
1330 FOR I=2 TO 9
1340 IF T(I)<>0 THEN 1380
1350 T(I)=-1
1360 M=I
1370 GOTO 1510
1380 NEXT I
1390 T(1)=-1
1400 M=1
1410 GOTO 1510
```

```
1420 IF T(1)=1 THEN 1330
1430 T(3)=-1
1440 M=3
1450 GOTO 1510
1460 T(7)=-1
1470 M=7
1480 GOTO 1510
1490 T(9)=-1
1500 M=9
1510 CALL SOUND(100,440,2)
1520 GOSUB 1640
1530 CALL SOUND(100,1497,2)
1540 CALL KEY(0,K,S)
1550 IF S<1 THEN 1540
1560 IF (K<49)+(K>57)THEN 1530
1570 M=K-48
1580 IF T(M)<>0 THEN 1530
1590 A=1
1600 T(M)=1
1610 GOSUB 1640
1620 IF L=1 THEN 2190 ELSE 590
1630 STOP
1640 C=ABS(C-1)
1650 ON C+1 GOTO 1660,1720
1660 CALL HCHAR(X(M),Y(M),112)
1670 CALL HCHAR(X(M),Y(M)+2,113)
1680 CALL HCHAR(X(M)+1,Y(M)+1,114)
1690 CALL HCHAR(X(M)+2,Y(M),113)
1700 CALL HCHAR(X(M)+2,Y(M)+2,112)
1710 GOTO 1810
1720 CALL HCHAR(X(M),Y(M),104)
1730 CALL HCHAR(X(M),Y(M)+1,105)
1740 CALL HCHAR(X(M),Y(M)+2,106)
1750 CALL HCHAR(X(M)+1,Y(M),107)
1760 CALL HCHAR(X(M)+1,Y(M)+2,108)
1770 CALL HCHAR(X(M)+2,Y(M),109)
1780 CALL HCHAR(X(M)+2,Y(M)+1,110)
1790 CALL HCHAR(X(M)+2,Y(M)+2,111)
1800 CALL HCHAR(X(M)+1,Y(M)+1,32)
1810 FOR I=1 TO 7 STEP 3
1820 IF T(I)<>T(I+1)THEN 1860
1830 IF T(I)<>T(I+2)THEN 1860
1840 IF T(I)=-1 THEN 2050
1850 IF T(I)=1 THEN 2030
1860 NEXT I
1870 FOR I=1 TO 3
1880 IF T(I)<>T(I+3)THEN 1920
1890 IF T(I)<>T(I+6)THEN 1920
1900 IF T(I)=-1 THEN 2050
1910 IF T(I)=1 THEN 2030
```

```
1920 NEXT I
1930 FOR I=1 TO 9
1940 IF T(I)=0 THEN 1970
1950 NEXT I
1960 FL=1
1970 IF T(5)<>A THEN 2000
1980 IF  (T(1)=A)+(T(9)=A)=-2 THEN 2020
1990 IF  (T(3)=A)+(T(7)=A)=-2 THEN 2020
2000 IF FL=1 THEN 2070
2010 RETURN
2020 IF A=-1 THEN 2050
2030 PRINT "HAI VINTO!!"
2040 GOTO 2080
2050 PRINT "HO VINTO!!!"
2060 GOTO 2080
2070 PRINT "PARITA'."
2080 FOR I=1 TO 20
2090 CALL SOUND(100,INT(RND*500)+500,2)
2100 NEXT I
2110 PRINT :"CI RIPROVI? (S/N)"
2120 CALL SOUND(100,1497,2)
2130 CALL KEY(0,K,S)
2140 IF K=83 THEN 270
2150 IF K<>78 THEN 2130
2160 CALL CLEAR
2170 STOP
2180 IF C=1 THEN 1530
2190 M=INT(RND*9)+1
2200 IF T(M)<>0 THEN 2190
2210 A=-1
2220 T(M)=-1
2230 GOSUB 1640
2240 GOTO 1530
2250 END
```

sinclair

Vivere pericolosamente

16/48K

Amate una vita spericolata? Indiana Jones & C. sono i vostri idoli? Allora provate a raggiungere il tesoro (segnato da una X) nascosto nella palude, sfuggendo ai ferocissimi zombie che lo custodiscono da tempo immemorabile. Perderete una delle vostre cinque vite quando sarete raggiunti da uno zombie, quando lascerete scadere il tempo a vostra disposizione, o se cadrete in una zona acquitrono–

sa (simboleggiata da quella specie di alga verde...).
Il gioco, per Spectrum 16 e 48K, pre- senta dieci livelli di difficoltà, e consente di ridefinire i tasti di controllo all'inizio di ogni nuova partita.

```
   1 REM ************************
   2 REM  VIVERE PERICOLOSAMENTE
   3 REM ************************
  10 FOR a=1 TO 3: READ a$
  20 FOR b=0 TO 7
  30 READ c: POKE USR a$+b,c
  40 NEXT b
  50 NEXT a
  60 DATA "a",0,146,146,84,56,16,56,0
  70 DATA "b",0,60,90,255,165,60,231,0
  80 DATA "c",56,84,40,124,186,186,40,108
 140 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: CLS
 150 POKE 23658,8
 180 LET K$="8765"
 190 GO SUB 9000
 200 REM variabili
 210 DIM A$(19,32)
 220 FOR Z=1 TO 60
 230 LET A$(INT (RND*19)+1,INT (RND*32+1))="A"
 250 LET SC=0
 260 DIM C(10): DIM D(10)
 270 FOR Z=1 TO 10
 280 LET C(Z)=INT (RND*19+1)
 290 LET D(Z)=INT (RND*32)
 300 IF A$(C(Z),D(Z)+1)="A" THEN  GO TO 280
 310 NEXT Z
 320 LET A=INT (RND*19+1)
 330 LET B=INT (RND*32)
 340 LET LI=5
 350 LET I=INT (RND*19+1)
 360 LET J=INT (RND*32)
 370 LET A$(I,J+1)="X"
 380 LET TIME=0
 400 CLS
 410 PRINT AT 21,0;"PUNTI:";SC
 415 GO SUB 8000
 420 FOR Z=1 TO 10
 430 PRINT  INK (RND*4+2);AT C(Z),D(Z);"B"
 440 NEXT Z
 445 INPUT AT 0,0;"LIVELLO DI GIOCO ?                1 = FACILE / 10 =
     DIFFICILE ";SK
 446 IF SK<1 OR SK>10 THEN  GO TO 445
 450 GO SUB 7000
 980 LET F=INT (RND*9+1)
 990 FOR G=1 TO INT (RND*5+6)
1000 LET A1=A: LET B1=B
1010 LET Z$=INKEY$
1020 LET A=A+(Z$=K$(3) AND A<19)-(Z$=K$(2) AND A>1)
1030 LET B=B+(Z$=K$(1) AND B<31)-(Z$=K$(4) AND B>0)
1040 IF A1=A AND B1=B THEN  GO TO 1060
1050 PRINT AT A1,B1;A$(A1,B1+1)
1060 PRINT  INK 8;AT A,B;"C"
1080 IF A$(A,B+1)="A" THEN  PRINT AT A,B; INK 4;"A": PRINT  FLASH 1;
     AT 21,16;" SPLASH ";: FOR V=1 TO 75: NEXT V: GO TO 3005
1101 FOR E=F TO F+1
```

```
1105 LET C1=C(E): LET D1=D(E)
1110 IF A<C(E) THEN  LET C(E)=C(E)-1
1120 IF A>C(E) THEN  LET C(E)=C(E)+1
1130 IF B>D(E) THEN  LET D(E)=D(E)+1
1140 IF B<D(E) THEN  LET D(E)=D(E)-1
1150 PRINT AT C1,D1;A$(C1,D1+1)
1160 PRINT  INK (RND*4+2);AT C(E),D(E);"B"
1180 IF A$(C(E),D(E)+1)="A" OR A$(C(E),D(E)+1)="X" THEN  GO SUB 2000
1190 NEXT E
1200 IF ATTR (A,B)<>7 THEN  GO TO 3000
1300 IF A=I AND B=J THEN  GO TO 5000
1500 PRINT AT I,J; INK 7;"X"
1510 LET TIME=TIME+SK
1520 PLOT 0,175: DRAW TIME,0
1530 IF TIME>245 THEN  GO TO 6000
1900 NEXT G
1990 GO TO 950
2000 LET SC=SC+1
2010 BEEP .1,30
2020 PRINT  INK 4;AT C(E),D(E);"A"
2030 LET C(E)=INT (RND*19+1)
2040 LET D(E)=INT (RND*32)
2050 IF A$(C(E),D(E)+1)="A" THEN  GO TO 2030
2060 PRINT  INK 7;AT 21,6;SC
2090 RETURN
3000 REM cattura
3001 PRINT  FLASH 1;AT 21,16;"PRESO!";
3005 PRINT "     ";
3010 LET LI=LI-1
3020 BEEP .02,10: BEEP .02,20
3030 IF INKEY$<>"" THEN  GO TO 3020
3040 PRINT  INK 7;AT 21,16;" VITE:";LI;"    "
3050 LET A=INT (RND*19+1)
3060 LET B=INT (RND*32)
3070 IF A$(A,B+1)="A" THEN  GO TO 3050
3080 IF LI=0 THEN  GO TO 4000
3085 GO SUB 7000
3090 GO TO 1000
3500 INK 2
3590 GO TO 1000
4000 PRINT  FLASH 1;AT 10,6;"LA PARTITA";
4010 PRINT " ";
4020 PRINT  INVERSE 1; FLASH 1;"E' FINITA"
4030 PRINT AT 21,13;"PREMI 1 PER GIOCARE"
4040 IF INKEY$<>"1" THEN  GO TO 4040
4050 GO TO 190
5000 REM vittoria
5010 LET BO=255: FOR Z=TIME TO 0 STEP -1
5020 LET BO=BO-1: PRINT AT 21,16;"BONUS:";BO;" "
5030 BEEP .01,Z/4.25: PLOT  OVER 1;Z,175: NEXT Z
5031 LET TIME=0: LET SC=SC+BO: PRINT AT 21,6;SC
5035 LET A$(I,J+1)=" "
5040 LET I=INT (RND*19+1): LET J=INT (RND*32)
5045 IF A$(I,J+1)="A" THEN  GO TO 5040
5050 FOR Z=1 TO 10: PRINT AT I,J;" ": FOR X=1 TO 10: NEXT X: PRINT
     AT I,J;"X": FOR X=1 TO 10: NEXT X: NEXT Z
5060 IF INKEY$="" THEN  GO TO 5060
5065 PRINT AT 21,16;" VITE:";LI;"    "
5070 GO TO 1310
6000 REM senza vita!
6005 BEEP .8,-10: FOR X=1 TO 30: NEXT X
```

```
6010 FOR Z=LI TO 0 STEP -1: BEEP .2,Z*10: PRINT AT 21,16;" VITE:";Z:
     FOR X=1 TO 10: NEXT X: NEXT Z: GO TO 4000
7000 FOR Z=0 TO 7 STEP .2
7010 BEEP .05,Z*10-10
7020 PRINT AT A,B; INK Z;"C"
7030 NEXT Z
7040 IF INKEY$="" THEN  GO TO 7040
7050 RETURN
8000 FOR Z=1 TO 19
8001 PLOT 0,169: DRAW 255,0
8002 PLOT 0,14: DRAW 255,0
8005 FOR X=0 TO 31
8010 IF A$(Z,X+1)="A" THEN  PRINT AT Z,X; INK 4;"A"
8015 NEXT X
8020 NEXT Z
8050 PRINT AT I,J; INK 7;"X"
8090 RETURN
9000 REM presentazione
9010 CLS
9020 PRINT "     VIVERE PERICOLOSAMENTE      ",,,,"-------------------
     -------------";,,;"TASTI -"
9030 PRINT AT 6,13;K$(1); INK 3;" - DESTRA"
9040 PRINT AT 8,13;K$(2); INK 4;" - ALTO"
9050 PRINT AT 10,13;K$(3); INK 5;" - BASSO"
9060 PRINT AT 12,13;K$(4); INK 6;" - SINISTRA"
9070 PRINT AT 14,0;"--------------------------------"
9080 PRINT ,,;"  PREMI ";INK 5;"C";" PER CAMBIARLI"
9090 PRINT "  PREMI "; INK 4;"G";" PER GIOCARE"
9100 PRINT '"--------------------------------"
9110 PRINT AT 21,0;"    VIVERE PERICOLOSAMENTE     "
9130 IF INKEY$="C" THEN  GO TO 9200
9140 IF INKEY$="G" THEN  BEEP .1,0: RETURN
9190 GO TO 9130
9200 REM cambia i tasti
9201 IF INKEY$<>"" THEN  GO TO 9201
9205 FLASH 1
9210 FOR Z=1 TO 4
9220 PRINT AT 4+Z*2,13;K$(Z)
9230 LET Z$=INKEY$
9240 IF Z$="" THEN  GO TO 9230
9250 PRINT  FLASH 0;AT 4+Z*2,13;Z$
9260 LET K$(Z)=Z$: BEEP .01,45: IF INKEY$<>"" THEN  GO TO 9260
9265 NEXT Z
9270 FLASH 0
9275 LET WWW=0: FOR Z=1 TO 4: FOR X=1 TO 4: IF Z<>X THEN  LET WWW=W
     WW+(K$(Z)=K$(X))
9280 NEXT X: NEXT Z: IF WWW<>0 THEN  GO TO 9200
9290 GO TO 9130
9999 RUN
```

Pesciolini

16/48K

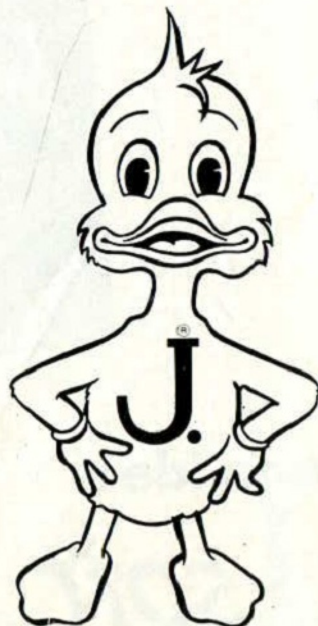
Avete 30 colpi a disposizione per cercare di centrare il maggior numero di pesci che passano nel fiume. Spostatevi dunque con i tasti "Q" (sinistra) e "W" (destra) e sparate premendo il tasto "P". La linea 9 (REM) serve solo ad aiutarvi nella fase di battitura delle linee 20 e 30, e non presenta alcuna utilità ai fini del gioco.

```
  1 REM ************************
  2 REM ***    PESCIOLINI    ***
  3 REM ************************
  5 GO SUB 1000
  9 REM     12345678901234567890123456789012
 10 LET hi=0
 20 LET a$="                   AB           "
 30 LET b$="                         CD     "
 40 LET d$="                                "
 60 LET po=15
 70 LET bullets=0
 80 LET score=0
 90 BRIGHT 1: BORDER 5: PAPER 1: INK 7: CLS
 95 PRINT #0;AT 0,0; PAPER 2; BRIGHT 1;"
    "
100 FOR a=0 TO 31: PRINT  INK 2;AT 19,a;"E";AT 20,a;"{SG8}";AT 21,a;
    "{SG8}": NEXT a
110 FOR a=0 TO 31: PRINT  PAPER 5; BRIGHT 0;AT 0,a;" ";AT 1,a;" ":
    NEXT a
120 PRINT AT 0,11; BRIGHT 0; PAPER 5; INK 1;"FGHI{G8}JKLHM"
130 PRINT  PAPER 3;AT 2,0;d$;AT 3,0;d$;AT 4,0;d$
150 PRINT  PAPER 3; INK 7;AT 4,po;" Q ": IF bullets>30 THEN  GO TO 7
    00
155 PRINT  PAPER 2; INK 7; BRIGHT 1;AT 21,7;"COLPI SPARATI=";bullets

160 IF INKEY$="q" AND po>0 THEN  LET po=po-1
170 IF INKEY$="w" AND po<29 THEN  LET po=po+1
180 IF INKEY$="p" THEN  BEEP .005,5: BEEP .005,10: LET bullets=bulle
    ts+1: GO TO 500
185 PRINT  PAPER 2; INK 7; BRIGHT 1;AT 21,7;"COLPI SPARATI=";bullets

190 PRINT  INK 5;AT 17,0;a$
200 PRINT  INK 3;AT 14,0;b$
210 LET a$=a$(31)+a$( TO 31)
220 LET b$=b$(2 TO )+b$(1)
230 GO TO 150
500 FOR g=5 TO 18
510 PRINT  INK 6;AT g,po+1;"N"
520 IF SCREEN$ (g,po)<>" " THEN  GO TO 600
530 PRINT AT g,po+1;" "
540 PRINT  INK 5;AT 17,0;a$; INK 3;AT 14,0;b$
550 LET a$=a$(31)+a$( TO 31): LET b$=b$(2 TO )+b$(1)
560 BEEP .001,60: NEXT g
```

```
570 GO TO 150
600 PRINT AT 3,1; FLASH 1;"PRESO": FOR p=0 TO 3: FOR h=0 TO 7:
     PRINT  INK h;AT g,po;"OP";AT g+1,po;"PO": PRINT  INK h;AT g,po;
    "PO";AT g+1,po;"OP": BEEP .008,p: NEXT h: NEXT p: PRINT
     BRIGHT 1; PAPER 3; FLASH 0;AT 3,1;"      "
610 LET score=score+50
620 PRINT AT g,po;"  ";AT g+1,po;"  ": GO TO 150
700 BRIGHT 1: BORDER 0: PAPER 0: INK 7: CLS
710 PRINT AT 0,4;"Punteggio Finale: ";score
720 IF score>hi THEN  LET hi=score
730 PRINT AT 2,3;"Il miglior punteggio: ";hi
740 PRINT  INK (INT (RND*6)+1);AT 6,6;"Un'altra partita (S/N)?"
750 IF INKEY$="s" THEN  GO TO 60
760 IF INKEY$="n" THEN  BRIGHT 0: INK 0: BORDER 7: PAPER 7: CLS :
     STOP
770 BEEP .005,INT (RND*60)+1: GO TO 740
999 STOP
1000 REM udg
1010 FOR a=USR "a" TO USR "q"+7: READ udg: POKE a,udg: NEXT a
1020 RETURN
1100 DATA 199,47,223,187,124,223,47,199
1110 DATA 224,248,206,151,207,254,248,224
1120 DATA 7,31,115,233,243,127,31,7
1130 DATA 227,244,251,221,62,251,244,227
1140 DATA 1,17,21,149,183,191,255,255
1150 DATA 254,198,192,240,192,192,192,192
1160 DATA 126,24,24,24,24,24,24,126
1170 DATA 124,198,192,124,6,6,198,124
1180 DATA 198,198,198,254,198,198,198,198
1190 DATA 252,198,198,252,198,198,198,252
1200 DATA 192,192,192,192,192,192,198,254
1210 DATA 124,124,198,254,198,198,198,198
1220 DATA 126,24,24,24,24,24,24,24
1230 DATA 36,36,129,165,16,0,74,98
1240 DATA 146,73,36,146,73,36,146,73
1250 DATA 73,146,36,73,146,36,73,146
1260 DATA 219,231,219,102,102,60,60,24
```



Da questo mese S. Commodore è in due versioni: per C 64 e per VIC 20, C 16 E Plus/4. LA RIVISTA A MISURA DI COMPUTER!



Sono idee

J.soft EDITRICE